EMPIRE GAME

Powered by  HardGame2.com

LA REVISTA PARA **TODOS** LOS AMANTES DE LOS **VIDEOJUEGOS**, EL OCTAVO ARTE

Nº 2

MARZO 2009 - WWW.HARDGAME2.COM

REVISTA + JUEGO + DVD VIRTUAL 4,95€

INCLUYE JUEGO COMPLETO
TERRORIST TAKEDOWN: COVERT OPERATIONS

KILLZONE® 2

LA BATALLA FINAL ESTÁ CERCA

00002
8 424094 012046

ESPECIAL Nintendo DS
CAMINA CONMIGO

AVANCES:

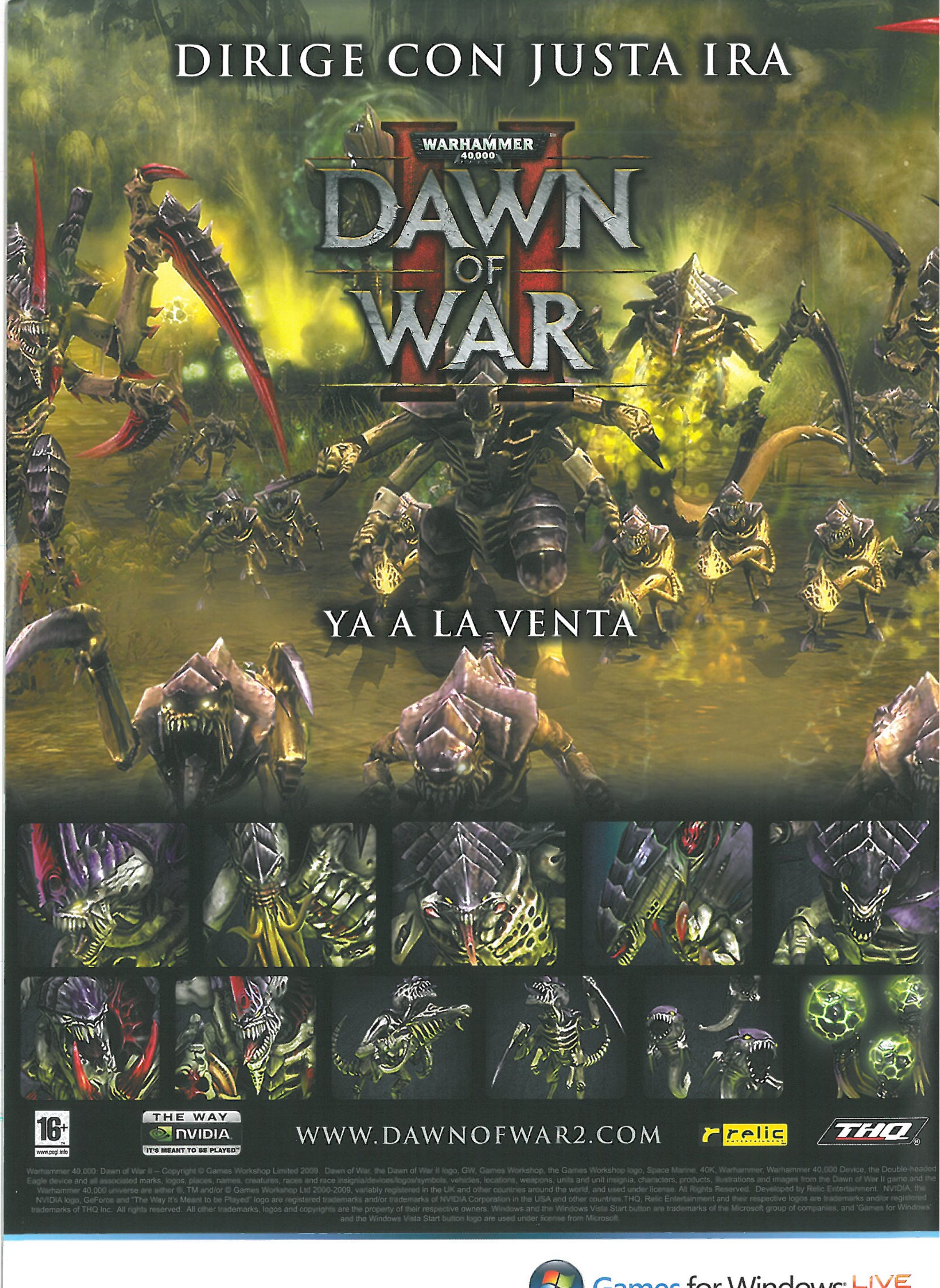
- GTA: CHINATOWN WARS
- DRAGON AGE: ORIGINS

ANÁLISIS:

- KILLZONE 2
- WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II
- BURNOUT PARADISE
- HALO WARS

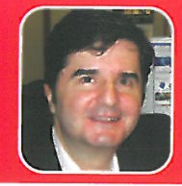
ESPECIALES:

- LOS MEJORES DE 2008
- JUEGOS MMO



DIRIGE CON JUSTA IRA
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR II
YA A LA VENTA
16+
www.pegi.info
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
WWW.DAWNOFWAR2.COM
relic ENTERTAINMENT
THQ
Warhammer 40,000: Dawn of War II – Copyright © Games Workshop Limited 2009. Dawn of War, the Dawn of War II logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the USA and other countries. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
Games for Windows LIVE

ÍNDICE



EDITORIAL

Javier Villacañas
Director - javier.villacanas@hardgame2.net

Tiempos digitales en papel

En EmpireGame hablamos de videojuegos; nada más digital. Hablamos, como decimos en portada, de Octavo Arte llegando a tus manos en papel; nada más analógico.

Como viste en el primer número, **hemos intentado sorprenderte** con un gran videojuego para PC y ahora, en el número 2, con otro y sumando el compromiso de hacerlo así siempre. Además, como también comprobaste en nuestro lanzamiento, nos apoyamos en una realidad inherente a nuestra vida, a nuestro día a día: Internet. Ahí tienes la razón de ser de esta apuesta mensual en los kioscos y del "ser" de nuestro exclusivo DVD virtual. Queremos que, acompañándonos, te sientas partícipe de esta iniciativa pionera que hace justicia a ambos mundos: papel y online.

"Nos apoyamos en una realidad inherente a nuestra vida, a nuestro día a día: Internet"

Ha sido complicado llegar al papel en estos críticos tiempos para la edición. Pero estamos convencidos de que la tinta hace más fuerte al Videojuego. Nos gusta la idea de que mes a mes sientas la grata tentación de quitar el celofán a la Revista, disfrutar del videojuego que te incluimos, pasar las páginas y entretenerte. En cuanto al DVD virtual quiero que sepas que iremos aumentando su contenido también número a número porque lo consideramos tu sitio exclusivo en la Red.

Te invito a repasar ya EmpireGame. Nos hemos impuesto ofrecerte los mejores contenidos informativos. **En el primer número te dije "nacemos hoy". Ahora te digo "crecemos contigo".**



LA COLUMNA DE

Francisco Díaz
Director de Marketing
de Nobilis Ibérica



La generación de Brain Training

Mi padre es un hombre alto y corpulento. Desde su jubilación, disfruta de largos paseos y de recoger a mi sobrina del colegio. El día que el pack DS/Brain Training entró en casa, los miró con esa desconfianza de castellano viejo. Semanas después, había bajado su "edad" a 22 y nuevos desafíos aparecían en su horizonte.

Mi suegra es una mujer bajita y delgada. Vive a 10.000 kilómetros y tiene esa hiperactividad natural de esos héroes japoneses que levantaron un país en ruinas. Cuando la DS aterrizó en su vida, también la miró con desconfianza, pero no pudo oponerse a los desafíos de Kawashima primero y Tsumiki, Hotel Dusk o Zookeper después.

Cuando tengan nietos hispano-japoneses les leerán cuentos de Hachizuke y Caperucita, verán películas de Disney y jugarán a Sonic, Pokemon o My Baby. Afortunadamente, la generación de los "Brain Training" ha entendido que los videojuegos es mejor disfrutarlos que temerlos. Ya todo el mundo sabe que no hay razón para ello.

EMPIRE GAME
Director General: *Jose Dasilva*
Director: *Javier Villacañas*
Jefe de Redacción: *Pablo Insua*
Director de Marketing: *Salvador Martínez*
Director de Arte:
Daniel González (Flas Entertainment S.L.)

Redacción:
Miguel Alperi, Alfonso Gómez, Jon Zorita, Víctor Zamora, Íñigo Pérez, Carlos Cuezva, Iván Rosique y Kepa Arrutia.

CI Spain
CIF: B-85518686

HG MARKETING & MEDIA PRESS, SL.
CIF: B27710490
Domicilio:
Alcalde Gregorio Espino Nº8 1ºD
CP: 36205 Vigo – Pontevedra

LA NOTICIA DEL MES



EA anuncia 3 nuevos Need for Speed para 2009

Arcade, simulador y MMO

EA lanzará en 2009 no una, sino tres nuevas entregas de Need for Speed. En otoño veremos Need for Speed Shift para PC, PS3, 360 y PSP, un título más centrado en la simulación, estando creado por Slightly Mad Studios unos expertos en la materia; los usuarios de Wii y DS disfrutarán por esas fechas de Need for Speed Nitro, con un estilo arcade como el de las últimas entregas; y, a finales de año, llegará Need for Speed World Online, un MMO gratuito centrado en el mundo de la velocidad.

A matar zombies con Dead Rising 2

Capcom lo anuncia para PC, PS3 y Xbox 360



Tras muchos rumores, Capcom anunció el desarrollo de Dead Rising 2, la secuela de uno de los primeros grandes éxitos de Xbox 360 que, en esta ocasión llegará también a PC y PlayStation 3, además de a 360. Dead Rising 2 nos llevará varios años después de la invasión de Willamette, donde el virus que convertía a la gente en zombie se ha extendido por todo Estados Unidos.

Sonic y Mario unirán nuevamente sus fuerzas

Anunciado Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno

Tras vender más de 10 millones de unidades de Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos, SEGA y Nintendo volverán a unirse para crear Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno, título que llevará a los usuarios de Wii y Nintendo DS a disputar multitud de pruebas como snowboard, esquí alpino o patinaje. Su salida, a finales de año.

Assassin's Creed 2 y Splinter Cell: Conviction en camino

El regreso de dos sagas de renombre



Ubisoft ha anunciado cuáles serán sus títulos estrella para los próximos 12 meses. Según lo comunicado por la compañía francesa, su intención es lanzar a lo largo de dichos meses un total de 7 juegos basados en franquicias conocidas, incluyendo entre ellos a Tom Clancy's Splinter Cell Conviction y Assassin's Creed 2.



Anunciado Boom Blox Bash Party

A seguir tirando bloques con el Wiimote

Nacido de la colaboración entre EA y Steven Spielberg, Boom Blox fue una de las grandes sorpresas de Wii en 2008. Su secuela, Boom Blox Bash Party, llegará esta próxima primavera, incluyendo más de 400 nuevos niveles y la posibilidad de descargar otros creados por los propios usuarios, además de una jugabilidad más centrada en la acción multijugador.

"A las Armas", primera expansión para Warhammer Online

Será totalmente gratuita



"A las Armas"será la primera ampliación para Warhammer Online: Age of Reckoning. Incluirá dos nuevos personajes, una nueva zona de mazmorras llamada la Tierra de los Muertos, tres eventos, un escenario Realm vs. Realm, la apertura de los foros oficiales y un sinfín de novedades. Llegará en marzo, totalmente gratis.

Final Fantasy XIII no llegará hasta 2010

Los japoneses podrán disfrutarlo a finales de año



La buena noticia: Final Fantasy XIII llegará a Japón a finales de año. La mala noticia: según los planes de la Square-Enix, la salida de este juego en Estados Unidos y Europa no se producirá hasta la primavera de 2010. Si vivís en Japón tienes otra buena noticia, pues podrás probar la demo del juego a partir de marzo. Lo dicho, toca esperar.



La saga Battlefield regresará por partida doble

Con Battlefield: Bad Company 2 y Battlefield 1943

Los estudios EA DICE han anunciado el desarrollo de dos nuevas entregas de la saga Battlefield,para PC, PlayStation 3 y Xbox 360. El primero Battlefield: Bad Company 2, continuación de este juego de acción protagonizado por cuatro personajes de lo más gamberro. Y el segundo es Battlefield 1943, más orientado al multijugador y disponible sólo como descarga digital.

Dead Space se paseará también por Wii

Tras triunfar en PC, PS3 y Xbox 360



Después de hacernos pasar horas de miedo a finales del pasado año, EA ha desvelado que está trabajando en una versión para Wii de su exitoso Dead Space. No se conocen muchos detalles de esta versión, pero seguro que muchos ya os veis eliminando Necromorphs a golpe de Wiimote y Nunchuck. Será lanzado en otoño.



Rockstar anuncia Red Dead Redemption

Un GTA en el lejano oeste

¿Cansado de las mismas ambientaciones de siempre? ¿Te gustaría, por ejemplo, un juego ambientado en el lejano oeste? Pues Rockstar ha pensado en ti, anunciando Red Dead Redemption, que estará disponible en otoño para PS3 y 360. Será una continuación de Red Dead Revolver, un Western épico donde viviremos las aventuras del forajido John Marston.

Transformers: La Venganza de los Caídos tendrá videojuego

Activision será la encargada



Cine y videojuegos volverán a ir de la mano durante el mes de junio. Coincidiendo con el estreno en cines de Transformers: La venganza de los caídos, dirigida por Michael Bay y con Megan Fox, Shia LaBeouf o Josh Duhamel a la cabeza del reparto, Activision será la encargada de lanzar el videojuego, con versiones para todas las plataformas actuales.

▶ Noticias breves



Un nuevo Mortal Kombat en camino.
Midway se anima tras la buena acogida de Mortal Kombat vs. DC Universe.

Sins of a Solar Empire el 20 de marzo.
Nobilis lanzará todo un imprescindible para los amantes de la estrategia.

Jason Bourne regresará a los videojuegos.
EA y Starbreeze Studios serán los encargados.

Mass Effect 2 anunciado .
BioWare lo lanzará en 2010 para PC, Xbox 360 y, quizás, PS3.

Star Ocean: The Last Hope en primavera .
Esta mítica saga de RPGs se estrena en Xbox 360.

Sony anuncia SingStar Queen para PS2 y PS3.
En marzo todos podremos emular a Freddy Mercury.



Mirror's Edge

El año 2009 ha empezado con mucha fuerza, con juegos de una calidad inusitada y con otros grandes proyectos que podremos ir disfrutando durante los meses venideros. Ante esta cantidad de novedades, son muchos los que se olvidan ya de los grandes títulos que fueron lanzados en 2008.

En eso consistirá este especial. En **repasar y recordar los juegos más importantes lanzados el pasado año**, que no os deberíais perder por nada del mundo. Además, seguramente debido el paso del tiempo, muchos habrán reducido su precio, algo importante en los tiempos de crisis actuales.

Mejor Juego de Acción: Dead Space - Multiplataforma



¿Qué es?: Un juego de acción en tercera persona, con grandes dosis de terror que os hará pasar mucho miedo.
¿Por qué es recomendable?: Porque es sobresaliente en todos y cada uno de sus apartados, poseyendo un gran guión, una inolvidable ambientación, originalidad y que ha redefinido el género de los juegos de terror.
Finalistas: Crysis Warhead (PC), Left 4 Dead (PC/Xbox 360), Gears of War 2 (Xbox 360), Resistance 2 (PS3)

Mejor Juego de Acción/Aventura: GTA IV - Multiplataforma



¿Qué es?: La última entrega de la famosa saga Grand Theft Auto de Rockstar Games.
¿Por qué es recomendable?: Por ser uno de los mejores juegos que se han lanzado en los últimos años, con una enorme ciudad a nuestros pies por explorar, con infinidad de posibilidades y poseedor de un argumento que engancha.
Finalistas: Metal Gear Solid 4 (PS3), Saints Row 2 (PS3/Xbox 360), No More Heroes (Wii)

Mejor Juego de Aventura: Mirror's Edge - Multiplataforma



¿Qué es?: Una aventura plataformera en primera persona creada por Electronic Arts.
¿Por qué es recomendable?: Por ser una apuesta arriesgada, innovadora y visualmente muy atractiva que nos atrapará sin remedio. Es verdad que tiene algunos defectos, pero todos perfectamente perdonables si tenemos en cuenta lo genial que resulta manejar a su protagonista, Faith.
Finalistas: LittleBigPlanet (PS3), Professor Layton y la Villa Misteriosa (NDS), Zack & Wiki (Wii), Banjo-Kazooie: Baches y Cachivaches (Xbox 360)

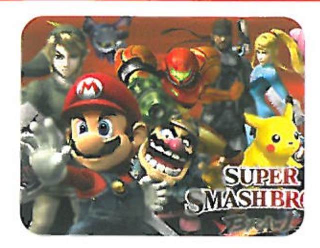
Mejor Juego de Estrategia: Patapon - PSP



Grand Theft Auto IV

¿Qué es?: Una mezcla perfecta entre juego musical, de acción, de estrategia e incluso de juego de rol.
¿Por qué es recomendable?: Por ser un juego único. Único por su perfecta e innovadora mezcla de géneros. Único por su apartado gráfico. Y único por lo divertido y profundo que es su desarrollo en todo momento. Uno de los mejores juegos de PSP hasta la fecha.
Finalistas: Spore (PC), Civilization Revolution (PS3/Xbox 360/NDS), Command & Conquer: Red Alert 3 (PC/Xbox 360)

Mejor Juego de Lucha : Super Smash Bros. Brawl - Wii



¿Qué es?: Un completo juego de lucha protagonizado por los principales personajes del universo Nintendo, así como de algún invitado de excepción como Sonic o Solid Snake.
¿Por qué es recomendable?: Porque lo tiene todo. Es divertido, profundo, variado, muy vistoso, con un buen modo online, repleto de modos de juego, largo y, sobre todo, un auténtico vicio si lo jugamos en compañía.
Finalistas: Soul Calibur IV (PS3/Xbox 360), ONE (N-Gage), WWE Smackdown vs. Raw 2009 (PS2/PS3/PSP/NDS/Wii/Xbox 360)

Mejor Juego de Deportes: FIFA 09 - Multiplataforma



¿Qué es?: La última entrega del simulador futbolístico de EA Sports.
¿Por qué es recomendable?: Sin duda, el mejor juego de fútbol que hemos podido disfrutar hasta la fecha. La gran evolución técnica y en el control respecto a la anterior entrega ha sido considerable. La elección perfecta para todos los amantes del deporte rey.
Finalistas: NBA 2K9 (PC/PS2/PS3/Xbox 360), Football Manager 2009 (PC), Top Spin 3 (PS3/Xbox 360), Wii Fit (Wii)

Mejor Juego de Rol: Fallout 3 - Multiplataforma



¿Qué es?: El nuevo juego de rol creado por Bethesda Softworks, creadores del excelente The Elders Scroll IV: Oblivion
¿Por qué es recomendable?: Por el encanto que mantiene de esta clásica saga, por la ambientación, por los entornos, la historia, el humor... todo nos transporta al universo de Fallout. Un título indispensable para los amantes de los juegos de rol.
Finalistas: Fable II (Xbox 360), Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP), Final Fantasy IV (NDS)

Mejor Juego de Velocidad: Race Driver GRID - Multiplataforma



¿Qué es?: Juego de velocidad que nos llevará a disputar carreras por circuitos europeos, japoneses y estadounidenses.
¿Por qué es recomendable?: Gráficamente sublime, mientras que a nivel jugable ofrece una muy interesante mezcla entre arcade y simulación que divertirá y retará a todo tipo de públicos, además de ofrecer un buen elenco de circuitos, coches y opciones online.
Finalistas: Midnight Club: Los Angeles (PS3/Xbox 360/PSP), Burnout Paradise (PS3/Xbox 360), Pure (PC/PS3/Xbox 360), Gran Turismo 5: Prologue (PS3)

Mejor Juego Musical: Rock Band 2 - Xbox 360



¿Qué es?: Título musical que incluye periféricos como una guitarra, un micrófono o una batería, que nos permitirá crear nuestra propia banda de rock con nuestros amigos o a través de sus múltiples opciones online.
¿Por qué es recomendable?: Por ser el juego musical definitivo. Lleno de opciones, modos y con una selección de canciones de más de 100 temas. Quizás su único punto en contra sea su elevado precio, pero su calidad es indiscutible.
Finalistas: Guitar Hero World Tour (PS2/Wii/PS3/Xbox 360), Wii Music (Wii), Lips (Xbox 360), SingStar ABBA (PS2/PS3)

Mejor Juego Plataforma Online: Braid - Xbox Live Arcade



¿Qué es?: Un juego de plataformas que da gran importancia a la resolución de puzzles y enigmas.
¿Por qué es recomendable?: Braid se ha destapado como uno de los más sorprendentes, con una gran mezcla entre plataformas y aventura que nos tendrá enganchados durante horas.
Finalistas: Super Street Fighter II HD Turbo Remix (Xbox Live Arcade), WipEout HD (PlayStation Network), World of Goo (WiiWare), Siren: Blood Curse (PlayStation Network)

Mejor Multijugador: Call of Duty: World at War - Multiplataforma



¿Qué es?: La última entrega de la saga bélica Call of Duty, esta vez, nuevamente ambientada en la Segunda Guerra Mundial.
¿Por qué es recomendable?: La experiencia, el desbloqueo de soldados, la adicción en estado puro, el funcionamiento fluido y correcto, convierten a World at War, actualmente, en el rey del multijugador, en el más valorado y el más jugado.
Finalistas: Resistance 2 (PS3), Animal Crossing: Let's Go to the City (Wii), Left 4 Dead (PC/Xbox 360), World of Warcraft: Wrath of the Lich King (PC)

Juego Más Innovador: Wii Fit - Wii



¿Qué es?: El último fenómeno creado por Nintendo. Un entretenido programa de ejercicios para Wii que incluye un nuevo y original periférico, la Wii Balance Board.
¿Por qué es recomendable?: Por la inclusión de la Wii Balance Board, un nuevo periférico que nos ofrece controlar lo que ocurre en pantalla de una manera nunca vista hasta la fecha. Además, poco a poco, van apareciendo otros nuevos juegos que hacen uso de este nuevo periférico.
Finalistas: Boom Blox (Wii), Echochrome (PSP/PS3), Mirror's Edge (PC/PS3/Xbox 360)

Juego Revelación: King's Bounty: The Legend - PC



¿Qué es?: El regreso de un clásico del considerado "padre" de la famosa saga Heroes of Might & Magic. Un juego que mezcla aventura, combates por turnos y rol.
¿Por qué es recomendable?: Por ofrecer una sorprendente combinación de RPG y estrategia por turnos, con un buen número de misiones y varios continentes divididos en provincias que explorar, lo cual garantiza un buen número de horas de juego, a lo que hay que añadirle su atmósfera cargada de buen humor.
Finalistas: LittleBigPlanet, Dead Space, Valkyria Chronicles.

Mejor Apartado Gráfico: Crysis: Warhead - PC



¿Qué es?: El último proyecto del estudio alemán Crytek, conocidos por ser los creadores de la primera entrega de Far Cry.
¿Por qué es recomendable?: Por ofrecer el apartado gráfico más sólido y espectacular que se ha visto hasta la fecha en un videojuego. Fotorrealista es la palabra que mejor lo define. Unidle un desarrollo donde prima la libertad de acción, que desemboca en una brutal cantidad de posibilidades a nivel jugable. Si tienes un PC potente, es todo un imprescindible.
Finalistas: Gears of War 2 (Xbox 360), Metal Gear Solid 4 (PS3), Dead Space (PC/PS3/Xbox 360), Mirror's Edge (PC/PS3/Xbox 360)

Mejor Juego para Móviles: ONE



¿Qué es?: Un juego de lucha 1vs.1 desarrollado para la plataforma N-Gage de Nokia por parte del estudio español Digital Legends.
¿Por qué es recomendable?: Por su sorprendente calidad y profundidad para tratarse de un juego para móviles, a lo que hay que sumar el apartado técnico 3D más impactante que se ha visto hasta la fecha en un terminal.
Finalistas: Metal Gear Solid Mobile (N-Gage), Kroll (iPhone)

Wii fit


Gears of War 2

Los mejores juegos por plataformas

Mejor Juego de PC: Grand Theft Auto IV.



Siete meses después de su arrollador paso por PlayStation 3 y Xbox 360, Rockstar Games nos trajo su grandilocuente Grand Theft Auto IV a la plataforma en la que esta saga dio sus primeros pasos, el PC. Meses que han servido a Rockstar para depurar un juego ya de por sí genial y que se ha convertido, por méritos propios, en una de las mayores referencias de esta generación.

Mejor Juego de Xbox 360: Gears of War 2.



La gran apuesta de Microsoft para las últimas navidades, le salió redonda. Gears of Wars 2 es un brillante juego de acción en todos sus aspectos, que conjuga el modo de un solo jugador (con una campaña sensacional acompañada de un impagable modo cooperativo) junto con un multijugador online realmente bien acabado, adictivo y divertido.

Mejor Juego de PlayStation 3: LittleBigPlanet.



LittleBigPlanet se define muy bien a sí mismo, pues en uno de los primeros vídeos que nos ofrece, se describe como un universo asombroso, fantástico y creativo, a lo que añadimos que tiene un diseño de fases y de personajes extraordinario. Redefine el género de las plataformas gracias a las enormes posibilidades de edición que ofrece mediante el potente editor de niveles, y gracias también al increíble uso de la física.

Mejor Juego de Wii: Super Smash Bros. Brawl.



Todo el universo Nintendo metido en un solo juego de lucha, repleto de innumerables opciones y modos de juego, una inolvidable banda sonara y el modo "Emisario Subespacial" que casi parece un juego aparte. Un juego hecho con mimo en todos y cada uno de sus apartados, que lo convierten en un imprescindible para cualquier usuario de Wii.

LittleBigPlanet

Mejor Juego de PlayStation 2: Yakuza 2.



Yakuza 2 se define como una secuela continuista que corrige buena parte de los errores del original y ofrece una nueva trama argumental en la que seguiremos viviendo las aventuras de Kiryu Kazuma. Uno de los últimos manjares que los usuarios de PlayStation 2 no se deberían perder, aunque no exento de ciertos errores.

Mejor Juego de Nintendo DS: Profesor Layton y la Villa Misteriosa.

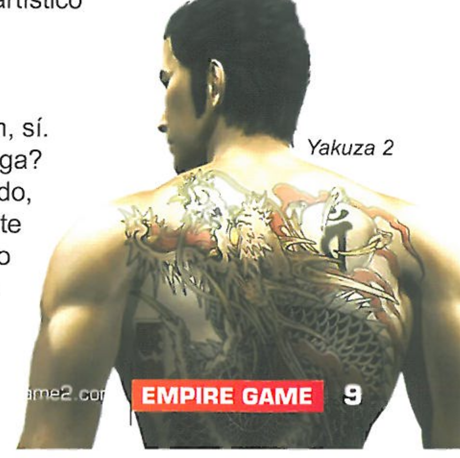


¿Te gustan los rompecabezas? Si la respuesta es afirmativa, no lo dudes: tienes que hacerte con "Profesor Layton" sí o sí. Los puzzles que nos proponen son variados, retadores y muy divertidos de resolver, que se entremezclan con un diseño artístico inolvidable y una historia de lo más entretenida.

Mejor Juego de PSP: God of War: Chains of Olympus.



¿El mejor juego de aparecido hasta la fecha en PSP? Si te gusta la acción, sí. ¿El título con mejor apartado técnico? Un rotundo sí. ¿Hace honor a la saga? Sí, por supuesto. ¿Nos encontrarnos con un God of War espectacular, variado, profundo, con una historia atrayente y, divertido? La respuesta es nuevamente un sí. ¿Pero tiene realmente algún fallo? Sí, dos, la nula evolución respecto a entregas anteriores y su escasa duración. God of War: Chains of Olympus es una experiencia que no deberías perder bajo ningún concepto.


Yakuza 2

GTA: CHINATOWN WARS

Un "best seller" de bolsillo



Por Pablo Insua.

Las grandes compañías son las que acometen los más grandes desafíos. Rockstar Games, y más concretamente, sus estudios Rockstar Leeds, acometerán el próximo 20 de marzo uno de sus retos más difíciles hasta la fecha, llevar toda la esencia de su saga Grand Theft Auto a las limitadas capacidades de Nintendo DS.

Lo mejor de todo, es que parece que van por el buen camino. **Chinatown Wars nos llevará nuevamente a Liberty City, la misma Liberty City que pudimos disfrutar en GTAIV**, una ciudad inmensa, llena de posibilidades, atajos, barrios totalmente diferenciados y esa sensación de estar "viva", con sus peatones andando, su tráfico circulando, su policía y ese sinfín de detalles que han hecho a esta saga lo que es hoy en día.

El protagonista en esta ocasión será Huang Lee, un miembro de las temibles triadas, que será víctima de una emboscada que lo llevará al borde de la muerte. Ésto será el inicio de una larga aventura que lo llevará a cruzar toda Liberty City en busca de venganza y de una milenaria espada, una reliquia familiar, que le han robado.

Tampoco os dejéis engañar por su estilo de dibujo animado, porque la contundencia de sus escenas y diálogos, no tendrán nada que envidiar a cualquier GTA anterior. Buena muestra de ello es que **será el primer juego de DS en ser calificado para mayores de 18 años.**

Más allá de ser un simple "GTA más" que se adapta a una portátil, Rockstar ha intentado aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la DS, tanto de la pantalla táctil como del micrófono. Con ellos intentarán evitar la cierta monotonía que siempre persigue a esta saga, con múltiples minijuegos que darán mucha variedad a cada misión.

A todo lo dicho hasta ahora, sumad el tener que controlar el mercado de drogas de Liberty City, el modo multijugador, la utilización de dispositivos como un GPS, una radio o una PDA, y la distinta forma más "alocada" de escapar **de la policía. Probablemente, Chinatown Wars será el juego más ambicioso que se ha visto hasta la fecha en la portátil de doble pantalla**. El 20 de marzo lo comprobaremos.

LA COLUMNA DE

Alfonso Gómez
Redactor de HardGame2.com



Calidad

Hace unos días, John Riccitiello, CEO de Electronic Arts, saltó a la palestra con unas declaraciones que han dado que pensar: "La innovación y la calidad no es sinónimo de ventas", una clara alusión a uno de sus buque insignia de este recién acabado 2008.

Es cierto que Mirror's Edge no está teniendo el premio en ventas que se merecía, pero ¿significa eso que los jugadores no apreciamos la calidad y la innovación? o ¿hay algo más de fondo? Lo primero que pensé fue que estos "malos" resultados en ventas son fruto de una nefasta campaña de marketing, pero enseguida me dí cuenta de que era un pensamiento absurdo. He visto Mirror's Edge en spots televisivos, periódicos, en medios especializados online... Queda claro, por tanto, que EA hizo los deberes y en este aspecto buscó abarcar todo el Mass Media posible.

¿Será entonces que los jugadores no sabemos apreciar la innovación? Es una pregunta difícil y digna de un estudio sociológico. Cabe una respuesta sencilla: el jugador medio es un animal de costumbres y, como tal, en momentos de incertidumbre como los que vivimos, tiende a arriesgar lo justo. La fecha de lanzamiento elegida por EA tampoco fue un acierto, coincidiendo con superventas como el último Call of Duty, que está rompiendo récords de ventas.

No, el jugador aprecia la calidad y la innovación, pero EA se confundió, creó una obra maestra, supo moverse en la mercadotecnia, pero pecó de soberbia al situar a Faith entre esos pesos pesados de la industria. No me cabe la menor duda, Mirror´s Edge tendrá su recompensa en ventas de la misma forma que fue reconocido por la crítica, pero necesitará tiempo.

DRAGON AGE: ORIGINS

Resucitando el espíritu de Baldur's Gate

Por Pablo Insua.

Baldur's Gate. Dos palabras que todo amante de los juegos de rol tiene grabadas con letras de fuego, pues bajo ese nombre se esconde la que, para muchos, es una de las mejores sagas de este género. BioWare, sus creadores, preparan ahora Dragon Age: Origins, tres palabras que darán mucho que hablar.

Ray Muzyka, uno de los máximos responsables de BioWare al que pudimos entrevistar en una reciente visita a Madrid, **nos confesó que Dragon Age: Origins pretende convertirse en una especie de sucesor espiritual de Baldur's Gate**, dejando a un lado la jugabilidad de Mass Effect, para recuperar este añejo y profundo estilo de juego, al mismo tiempo que lo actualiza gráficamente a los tiempos de hoy.

Rol de corte clásico, donde podremos manejar a un grupo de hasta cuatro personajes de diferentes tipos y clases, que irán cambiando, si así lo deseamos, a lo largo de la aventura. Una aventura con una historia rica y profunda, con decisiones y personajes interesantes, y con infinidad de posibilidades de personalización según vayamos subiendo niveles y consiguiendo objetos.

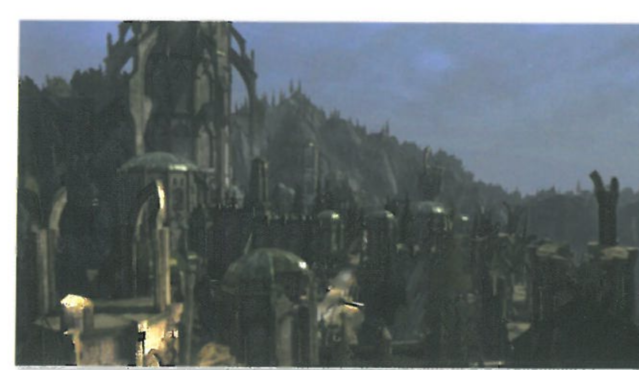
Como buen juego de rol, **los combates serán parte fundamental de Dragon Age, pudiendo pausar la acción en cualquier momento para dar las órdenes pertinentes a nuestro grupo**, con una cámara que romperá las tendencias actuales para ofrecernos una vista más elevada, desde la que podremos organizar de forma más táctica las acciones de nuestro grupo.

Serán muchos los que echen de menos que nuestro grupo de personajes no supere los 4 integrantes, frente a los 6 de los Baldur's Gate. Según Ray Muzyka, este punto ha sido totalmente intencionado, pues pretenden dar así un mayor protagonismo a cada uno de ellos, haciéndolos más carismáticos y más importantes en el desarrollo de la aventura.

Otro aspecto importante serán las conversaciones, encontrándonos a lo largo de la aventura con una gran variedad de personajes, a algunos les caeremos bien y a otros no, todo dependerá de nuestras acciones, del comportamiento que mantengamos durante toda la aventura y de las decisiones que tomemos. **Decisiones que variarán el curso de la partida, la evolución del mundo y, por lo tanto, del final.**



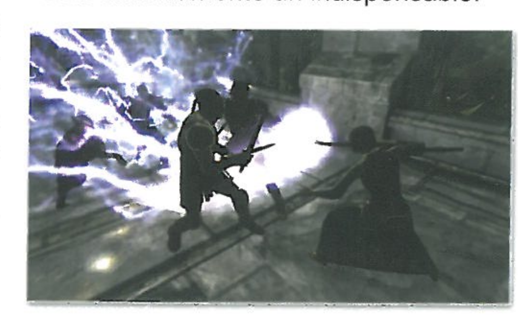
A nivel técnico, Dragon Age: Origins se podría calificar como consistente, con **un mundo de carácter fantástico-medieval, pero que se aleja del bucólico universo de El Señor de los Anillos, presentándose aquí con un diseño mucho más duro y brutal. Más oscuro.**



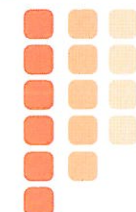
Dragon Age nos llevará a un universo fantástico-medieval

Todavía tendremos que esperar al segundo trimestre del año para disfrutar del nuevo proyecto de BioWare, pero parece que el estudio canadiense ha sabido escuchar a muchos de sus fans y ha regresado a sus orígenes, a los orígenes de Baldur's Gate.

Lo que hemos visto nos ha gustado, con algún leve fallo normal debido al tiempo de maduración que todavía le falta, pero que si finaliza su camino del mismo modo que lo visto hasta ahora, será sencillamente un indispensable.



Habrá muchas razas, clases y profesiones a elegir



KILLZONE 2

La guerra más espectacular





La batalla entre los Helghast y los ISA se trasladará al planeta Helghan

Por Miguel Alperi.

Killzone 2 ha hecho correr ríos de tinta desde su primera aparición en el E3 2005. Desde entonces se ha generado muchas especulaciones, retrasos, polémicas... Pero lo más importante de todo han sido todas las esperanzas que se han depositado en él, asentándose como uno de los juegos más esperados de todo el catálogo de PS3. Ante la enorme presión, Guerrilla Games se hizo fuerte y, poco a poco, fue dando forma a un proyecto que tenía todas las papeletas de convertirse en la envidia de los usuarios de las demás consolas, pero esto es algo que nunca puede confirmarse hasta tener el juego en las manos...y ese día ha llegado.

Killzone 2 retomará los hechos de las entregas anteriores para ofrecernos un nuevo combate entre los Helghast y los escuadrones de ISA. **En esta ocasión nos tocará viajar a Helghan, planeta natal de los Helghast, para acabar con su jefe, Scolar Visari. El argumento adquirirá tintes dramáticos en algunos puntos, pero lo que más llama la atención es el tratamiento de la acción**, pues se ve cómo se han dejado influenciar por Hollywood para presentar una serie de batallas espectaculares que dejarán sin aliento al usuario.

Puede que el párrafo anterior suene un tanto pretencioso, pero lo cierto es que Killzone 2 ofrece una variedad de situaciones muy amplia, que nos llevará a sufrir emboscadas muy bien planteadas por el enemigo, hasta fases tan interesantes como una en la que tendremos que defender una plaza céntrica del asedio de oleadas de adversarios. Además, y para redondear aún más la oferta, se han incluido diversas fases de vehículos donde podremos dejarnos llevar por nuestro afán destructivo, pues los aparatos en los que montamos tienen una potencia de fuego increíble.

Ahora que ha quedado claro que habrá una buena variedad de situaciones, queda por esclarecer el asunto de la libertad de movimientos y acciones, pues muchos FPS terminan ofreciendo un desarrollo demasiado guiado que molesta a algunos usuarios. En esta ocasión veremos que se **han incorporado unas cuantas fases con escenarios abiertos que nos permiten obrar de una manera más libre**, aunque también es cierto


A nivel gráfico, Killzone 2 es lo mejor que hemos visto en PS3

que se echa de menos una mayor libertad (por pedir que no quede).

Otro elemento fundamental serán los enemigos, y es que la IA funciona realmente bien. Se cubrirán, flanquearán y apuntarán de una manera muy acertada, poniéndonoslo muy difícil en múltiples ocasiones. También se merece el reconocimiento la IA aliada, aunque no nos robarán ni un ápice de protagonismo. Con respecto a la variedad de enemigos, decir que se ha trabajado para incluir nuevos tipos de soldados como los soldados pesados, que requerirán de nuevas estrategias para ser aniquilados.

El armamento puede que no sea muy especial, pero destaca la inclusión del lanzallamas, el lanzacohetes o el gran poderío de los diferentes rifles de asalto, que se convertirán en los verdaderos protagonistas de la acción. El apuntado funciona muy bien, como el resto de opciones del control, aunque **lo más destacable es el nuevo sistema de cobertura, que nos permitirá escondernos tras ciertos elementos del escenario con la posibilidad de darle al R1 para salir de la cobertura y disparar de una manera rápida sin que recibamos mucho daño**. Una opción muy interesante y muy bien resulta.

Muchos se preguntarán sobre la duración del modo campaña. En esta ocasión he de decir que ha colmado todas mis expectativas. Además, Killzone 2 incorpora un modo multijugador online sumamente atractivo donde podremos escoger la clase que queramos para ir evolucionándola conforme vayamos jugando partidas. Esto hará que la comunidad de jugadores se interese mucho en el juego de Guerrilla, aunque todo esto sería un esfuerzo inútil si la experiencia no resultase atractiva, aspecto que se ha resuelto de forma brillante, pues ofrece cinco modos multijugador diferentes en los que los objetivos se irán sucediendo dependiendo de los acontecimientos de la partida. El único lunar del apartado se lo lleva la ausencia del modo cooperativo.

Llega el momento de hablar del **impresionante apartado gráfico que luce Killzone 2**, pues destaca en muchos aspectos. Nada más meter el disco en la consola veremos que la calidad de las texturas es francamente alta, mientras que los efectos gráficos no se quedan atrás, pues simulan con acierto la arenisca, fuego, humo o rayos. También merece una mención especial por el diseño de los escenarios, que nos permite disfrutar de una ambientación muy lograda que recrea con éxito la desoladora huella que dejan las guerras en el campo de batalla.

Las alabanzas al apartado gráfico de Killzone 2 no terminan ahí, pues ha incluido un sistema de físicas muy trabajado que ofrece respuestas en los entornos muy reales y un sistema de respuestas a impactos muy avanzado, que hace que cada cuerpo reaccione de una manera realista a las balas. **En definitiva, que el espectáculo visual está asegurado con Killzone 2.**

Killzone 2 es ese gran FPS que los usuarios de PS3 esperaban. Verán colmadas todas sus ansias de acción, con gráficos espectaculares y un potente modo multijugador. Killzone 2 ha llegado para instalarse como uno de los juegos imprescindibles de PS3, aunque quizá le falta un plus de innovación para situarlo dentro del Olimpo de los juegos, reservado a los mejores títulos de la historia.

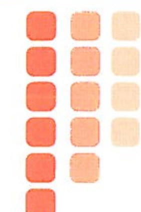
Killzone 2
Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Desarrollador: Guerrilla Games
Precio: 69,95€
Idioma:Totalmente en Castellano





Nota: **9**





WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II

La evolución de las guerras del año 40.000

Por Pablo Insua.

Marines, Orcos, Tiránidos y Eldars. Estas serán las cuatro facciones del universo Warhammer 40,000 que podremos manejar en Dawn of War II. Cuatro razas muy diferentes, con características distintas, pero con un objetivo en común, aniquilar a las otras tres, sea como sea. Éstas serán las premisas sobre las que arranca uno de los primeros grandes juegos de estrategia en tiempo real que podremos disfrutar este 2009.

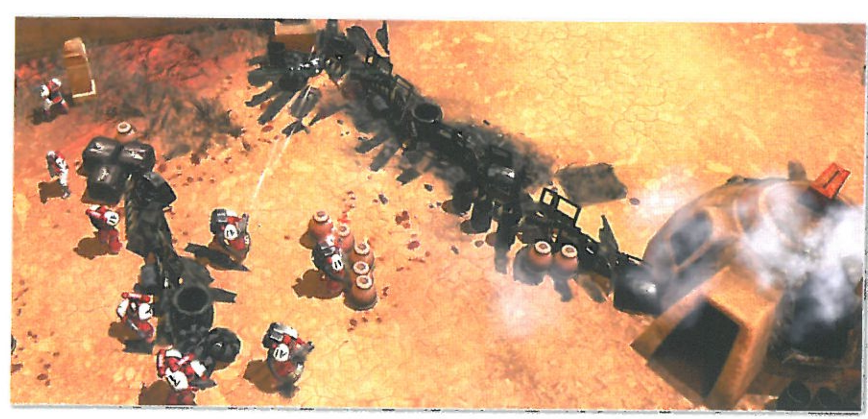
Si habéis jugado a su predecesor o a alguna de sus expansiones, **el cambio más importante que introducirá Dawn of War II será la casi total eliminación de la gestión de recursos y de la creación de una base.** Ahora, todo se centrará, principalmente, en los combates, lo que se traduce en un ritmo más directo, menos pausado y mucho más intenso, provocando al mismo tiempo que la duración de las misiones sea notablemente inferior.

A pesar de este cambio en el sistema de juego que, seguramente, no agradará a muchos, el componente estratégico seguirá muy presente, ya que el buen diseño de los escenarios, la depurada inteligencia artificial de nuestros enemigos y la posibilidad de manejar diversos grupos de unidades poseedores de diferentes movimientos y características, nos invita, en todo momento, a probar distintas estrategias para acabar con nuestros adversarios.

Cada uno de estos grupos de unidades estará liderada por un comandante, que podremos ir mejorando, nivel a nivel, con nuevos movimientos y más poder, gracias a los objetos que encontremos y a la experiencia que vaya ganando, misión tras misión, como si de un juego de rol se tratase. Lo interesante, es que esta una unidad no será decisiva, no arrasará con todo lo que vea, sino que más bien es una unidad de refuerzo.

Otros aspectos que tendremos que tener muy en cuenta a la hora de plantear nuestras estrategias será la posibilidad de realizar coberturas con los objetos o la orografía del escenario, poder destruir los escenarios o la presencia de edificaciones a las que podremos subir y así, asegurar mejor determinadas zonas.

El modo campaña nos introducirá en una sucesión de, nada menos, que unas 50 misiones, no lineales, ambientadas en distintos planetas, con



El sistema de cobertura o poder destrozar los escenarios son dos de las novedades de Dawn of War II

una historia interesante como telón de fondo, pero en las que, por desgracia, sólo podremos controlar a los marines espaciales, sin tener ninguna campaña de las otras 3 razas. Si le sumáis que su dificultad no es excesivamente alta y que con su nuevo estilo las misiones se harán más cortas, este modo no se hace precisamente largo.

Dicho esto, **el gran pilar de Dawn of War II será, nuevamente, su multijugador.** Por un lado, tendremos el modo cooperativo, donde dos jugadores podrán superar el modo campaña, manejando cada uno a un determinado número y tipo de unidades.

Por otro lado, tendremos el multijugador clásico de toda la vida. En esta ocasión sí que podremos seleccionar a las cuatro facciones: Marines, Orcos, Tiránidos y Eldars, cada una con sus puntos fuertes y débiles, a lo que hay que sumar que cada raza tendrá tres héroes diferentes a escoger, por lo que la variedad está más que asegurada.

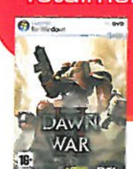
Al igual que en la campaña, aquí también se prescinde de la gestión de una base propia, siendo nuestro deber ir tomando diferentes nodos repartidos por el mapa, mientras hacemos frente al enemigo, en partidas que pueden ser de hasta 3 contra 3, y donde la colaboración y la comunicación serán fundamentales para el devenir de la batalla

El ritmo de las partidas multijugador será realmente alto, y quizás en un principio parezca que el juego nos invite a lanzar simples ataques directos y a generar la mayor cantidad de unidades, dando la sensación de que se ha perdido profundidad estratégica por el camino, para apostar por una acción directa. **Pero nada más lejos de la realidad. Según pasen las horas os daréis cuenta de que estas premisas no son ciertas, y que si queréis jugar bien, deberéis depurar vuestras estrategias, vuestras formas de ataque y defensa, dando como resultado un título que os robará infinidad de horas.**

La apuesta de Relic Entertainment ha sido arriesgada. La eliminación de cualquier tipo de gestión de recursos y de construir nuestra propia base, ha debido ser una decisión dura de tomar y, seguramente, Dawn of War II será duramente criticado por muchos medios y usuarios por ello. Sin embargo, si superamos este "susto" inicial y nos adentramos en sus posibilidades, Dawn of War II se presenta como un juego muy profundo, lleno de posibilidades, intenso y tremendamente divertido, donde su gran baza sigue siendo el multijugador.

Warhammer 40,000: Dawn of War II

Editor: THQ
Distribuidor: THQ
Desarrollador:
Relic Entertainment
Precio: 49,95€
Idioma:
Totalmente en Castellano





Nota: **9**



LA COLUMNA DE

Teresa de Ledesma
PR Manager
de Nobilis Ibérica



Triple XXX

A riesgo de que el amable director me eche la bronca (o no, quien sabe) o de quedarme sin trabajo, voy a mencionar la pornografía, porque alucino con la cantidad de dinero que mueve este sector que lleva siglos pululando por el mundo y que ha estado siempre unido a las nuevas tecnologías.

España es el cuarto país de Europa en facturación por películas eróticas (470 millones de euros anuales, 1.000 títulos lanzados al año). Y qué decir del sector móvil. Las películas porno para móviles (de menor duración, pocos actores y presupuestos irrisorios) mueven entre 8 y 10 millones de euros al año. Y no estoy hablando de un sector afianzado, sino de uno joven, aún en sus inicios y con un target de sólo cuatro millones (número de teléfonos 3G en el mercado).

Bien, ahora hagamos las cuentas. Más de seis millones de PlayStation 2, cerca de un millón de PlayStation 3, alrededor de 700.000 Wii, medio millón de Xbox 360, un millón y pico de PSP y unos tres millones y medio de Nintendo DS. Si quitamos las consolas que pertenecen a niños, estamos hablando de cerca de 10 millones de consolas en España... ¿Nos estamos perdiendo un gran trozo del pastel? Porque exceptuando pequeñas incursiones eróticas (tipo Playboy, Larry o algún minijuego) los videojuegos se han mantenido alejados del porno.

¿Falta de interés del público? ¿Demasiadas trabas de los propietarios del hardware? Quien tenga la respuesta que hable, yo seguiré alucinando con las cifras.

HALO WARS

La última gran joya de Ensemble Studios

Con el sustrato del mundo anillo que ya conocemos en primera persona, de la mano del Master Chief, el universo de Halo agranda sus miras para abarcar la estrategia en tiempo real. El trabajo para hacer que funcione este género en consolas ha sido todo un problema para la mayoría de títulos de estrategia que han intentado triunfar alejados del teclado y el ratón.

La solución que ha planteado Ensemble Studios ha acabado por funcionar realmente bien, porque ha simplificado el número de opciones, facilitado las tareas y dotado a las unidades de una inteligencia que puede suplir las deficiencias en la precisión y rapidez de control. **Todas las acciones están pensadas teniendo en cuenta las características del pad de 360**, haciendo que las órdenes, tareas de construcción y de combate se realicen de forma sencilla e intuitiva, evitando que posibles limitaciones del control arruinen la experiencia de juego.

El resultado es excelente comparándolo con otros juegos de estrategia vistos en consola. Contaremos con una rueda de selección de opciones de construcción, habiendo simplificado bastante éstas, pero sin esquilmar en exceso la variedad, centrándose más en el combate que en la propia gestión de los recursos. Nuestra base será un núcleo con lugares alrededor donde podremos ubicar las diferentes construcciones, no teniendo que ir ubicándola por el mapa, sino que al estar constreñida su localización, la construcción será rápida y concreta. Esto, en esencia, simplificará la tarea y nos dará manga ancha para la acción.



El trabajado sistema de control te permitirá manejar todas tus tropas sin dificultad

El manejo de nuestras tropas se realizará de forma sencilla, unificando todas ellas con el botón frontal izquierdo, y ordenando sus ataques y movimientos de forma muy agradable. Todo el resto de comandos mapeados en el pad están muy bien pensados para este dispositivo, por lo que **la conclusión es que, finalmente, el juego funciona, y esto es una buena noticia para los que quieran disfrutar de un RTS** en sus consolas Xbox 360, avalado por un mundo que hará muy interesante su campaña.

La acción transcurrirá veinte años antes de los sucesos de la saga Halo, en un planeta llamado Harvest. La historia en Halo Wars vendrá acompañada por unas escenas cinemáticas que harán las delicias de todos los seguidores de la saga, uniendo una buena calidad con una historia sólida que da una muy buena base a la acción que viviremos.

El nivel técnico general de Halo Wars es realmente digno. **Los escenarios están cuidados al detalle, las unidades e instalaciones nos recuerdan al diseño de lo visto en Halo, pero claro, esta vez desde una perspectiva global**, todo mucho más lejano pero dando una buena impresión de conjunto. La cámara que podremos mover con el stick derecho, nos dará opción de poder ver la batalla desde diversos ángulos, aunque quizás echándose de menos una vista un tanto más próxima en ocasiones.

Además de la campaña, como es de esperar contaremos con un modo multijugador que suponemos que con el tiempo será el punto estructural y dotará de larga vida a Halo Wars, un título muy esperado por los amantes de la estrategia que, al final, va a funcionar perfectamente en consolas.

Salvador Martínez.

HALO WARS

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft
Desarrollador: Ensemble Studios
Precio: 64,95€
Idioma: Textos en Castellano

16+ Nota: **9**



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

La mejor velocidad arcade en el pack definitivo



Por Salvador Martínez.

Un año después de su salida, Burnout Paradise regresa a PS3, Xbox 360 y, por primera vez, a compatibles, dando la oportunidad a los usuarios de este sistema de disfrutar de uno de los mejores juegos de conducción del pasado año, con una ciudad abierta, una calidad excelente y algunas novedades que harán de esta edición especial algo que merezca la pena. La ciudad del paraíso, con sus calles dispuestas a ser testigos de nuestra frenética conducción.

Sencillez y diversión directa al principio, más profundo y exigente, pero sobre todo divertido, y muy adictivo, es cómo podríamos definir brevemente a Burnout Paradise: The Ulimate Box. La saga Burnout, tiene un algo especial que hace que verlo sea divertido, y **es de esos títulos en los que tanto el jugador, como aquel que pase cerca y se dedique a mirar cómo jugamos se queden absortos en la trepidante acción**. Si ganamos, trofeo o coche, y si perdemos un accidente espectacular; tanto uno como otro final, son dignos de ver.



El funcionamiento es idéntico a lo que vimos hace un año, con el mismo sistema de avanzar en nuestras habilidades mediante el carnet correspondiente, acumulación de vehículos y con las pruebas de furia al volante, ruta al rojo, ley de la calle para batir los récords de cierto recorrido, acrobacias... un buen surtido aliñado por las atractivas novedades sobre dos ruedas.

El aspecto realmente fuerte será el estupendo online, sobre todo con las motos, donde la sensación de velocidad será realmente impresionante y donde medirnos con rivales de carne y hueso es siempre todo un reto, habida cuenta que el manejo y el comportamiento del online es impecable, y muy, muy adictivo y divertido.

Estamos pues ante un gran juego de conducción, **amplio y libre que tiene en esta amplitud y libertad su punto fuerte. Nos proporcionará acción directa, con una curva de dificultad bien escondida**, y la diversión que atesora es grande. Eso sí, si tenéis el original, podéis acceder a las mejoras desde Xbox Live o PS Network a un precio más reducido.



Tendréis a disposición infinidad de coches y motos para elegir

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: Criterion Games
Precio: 39,95€ - 29,95€ en PC
Idioma: Textos en Castellano







Nota: 8



Después de entrenar nuestro cerebro con las dos entregas de Brain Training, de entrenar nuestra vista con Training for your Eyes, o de montar un gimnasio en nuestra casa con Wii Fit, Nintendo nos trae ahora Camina Conmigo, un juego para Nintendo DS con un claro objetivo: Sacarnos de nuestras casas y de nuestra vida sedentaria, para realizar el ejercicio más sano y barato del mundo, caminar.

30 Minutos. Ese es el tiempo que médicos y expertos en salud recomiendan que andemos cada día para activar el ritmo cardiaco y tener un estilo de vida saludable. Si lo realizamos, nos aseguran que podremos evitar algunos de los problemas de salud ciertamente importantes, como la obesidad, la diabetes o enfermedades cardiovasculares, por poner sólo unos pocos ejemplos.
Sin embargo, el ser humano es vago por naturaleza, tenemos excusas para todo, que si el tiempo, que si el trabajo, que si no nos apetece..., pero lo cierto es que siempre es difícil coger estos buenos hábitos. Para ayudarnos en este sentido, Nintendo ha lanzado este software para su portátil de doble pantalla que nos propone diversos juegos y retos, que sólo superaremos caminando cada día.

Para ello, el juego irá recogiendo nuestros datos diariamente, comparándolos con otros usuarios de la portátil o del resto del mundo (a través de las distintas opciones online como un Ranking Mundial), premiándonos si somos constantes y estimulándonos en lo posible para que no perdamos el hábito.

A pesar de sus reducidas dimensiones, lo ideal es no llevar la portátil encima cuando caminamos para que realice estas mediciones, por lo que Camina Conmigo incluye de serie dos "medidores de actividad" o podómetros. Estos pequeños dispositivos registrarán nuestra actividad diaria, que luego registrará el juego.

Como siempre, será el usuario final el que marque sus límites, pero el software sabe "picarnos" para seguir andando día a día. Para ello el juego nos propondrá una serie de desafíos, como caminar la distancia del río Nilo o iluminar tu ciudad con la energía que generes al caminar, que podremos conseguir solos o implicando también a la gente que nos rodea, aunque el juego sólo registrará la actividad de un máximo de cuatro usuarios.

En definitiva, un nuevo integrante dentro de la familia de juegos Touch! Generations que, en esta ocasión, nos invita a tener un ritmo de vida más saludable. Aconsejable para todo tipo de públicos, ya que andar, nos hace bien a todos.

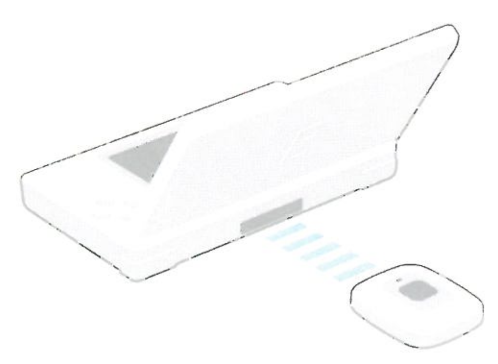


El Medidor de Actividad

Descripción: Camina Conmigo incluye un pack con dos "Medidores de Actividad", una especie de podómetros de fácil uso que permitirá que el juego registre nuestra actividad diaria.

Funcionamiento: Lo único que deberemos hacer será llevarlo encima y empezar a caminar. El dispositivo medirá entonces nuestros pasos y el ritmo al que los realizamos, lo que le permitirá calcular todos los datos que necesita. Además, incluye un enganche para colgarlo cómodamente en nuestro cinturón, aunque también se podrá llevar en un bolsillo o incluso en un bolso.

Transferencia de datos: El medidor de actividad permitirá guardar nuestros datos durante un máximo de 7 días. Para pasar nuestros datos al juego, el proceso es sumamente sencillo. Simplemente tendremos que encender la portátil y pulsar el botón que incluye el dispositivo. Y ya está, el resto ya se encargará el juego de hacerlo automáticamente.



Pasar los datos del medidor de actividad a la DS será sumamente sencillo, bastará pulsar un botón

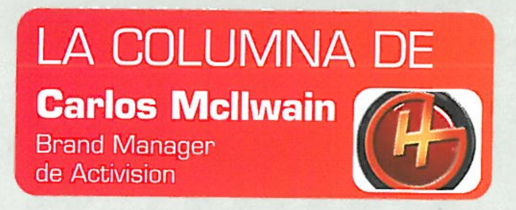
Los Expertos Opinan



"Camina Conmigo" quiere erigirse en un ocio digital muy enganchado a la salud del jugador. Por ello, para su lanzamiento en España ha contado con la opinión de **Alberto Sacristán** que, como médico de familia, recuerda que *"caminar un mínimo es la forma más sencilla y barata de estar en forma, pero todo el mundo tiene excusas para no hacerlo: vencer esa pereza dando estímulos también forma parte de mi trabajo".*

El punto de mayor convencimiento a la hora de conseguir adeptos radica en que este "software" no va a pedir un esfuerzo difícil, duro o no accesible. No es difícil porque caminar es una necesidad y, por tanto, se conoce sobradamente. No es duro porque no produce un desgaste relevante. Y es accesible porque no requiere comprar esquís o raquetas. Eso sí, exige compromiso y voluntad.

El doctor Alberto Sacristán, aporta también una reflexión muy interesante al decir que *"que hay gente que te dice que anda mucho y, en realidad, no hace casi nada. El ejemplo más habitual es el del ama de casa. Se pasa todo el día haciendo tareas y cuando, por fin, consigue sentarse está agotada. Sin embargo, probablemente habrá hecho actividad física que no tiene beneficios para su salud. Para que caminar sea una actividad física saludable debemos hacerlo a un ritmo adecuado durante no menos de diez minutos. Por eso, creo que es importante tener algún tipo de herramienta que te ayude a ser consciente de tu actividad. De hecho, una de las cosas que más me gustan del software es cómo evalúa contigo lo que has hecho a lo largo del día: cuándo y cómo realizas una actividad saludable, si te estás comportando mejor o peor que antes, una comparación con lo que hace tu familia o tus amigos...".*



Calidad VS Concepto Ganador

Cada semana reviso las ventas del sector de los videojuegos e intento analizar: "¿Qué es lo que hace vender o no un juego?" Y cuanto más lo pienso, más me convenzo de que los videojuegos no se venden por su calidad, más bien son otros los motivos que hacen que un título triunfe en ventas. La calidad, evidentemente, es un factor a tener en cuenta, pero en ningún caso asegura su éxito.

Haciendo un poco de memoria, recuerdo la locura de los Pokémon para Gameboy y DS, o cuando un videojuego alcanzó cotas no vistas hasta entonces con un título como Animal Crossing, con sus más 300.000 unidades vendidas. Con todos los juegos que salen al mercado... ¿por qué unos triunfan y otros fracasan?

Después de mucho pensarlo, llego a la conclusión de que dos cosas son necesarias para hablar de éxito: un concepto ganador y poder vender la idea de ese concepto. Para verlo de forma clara y precisa, voy a poner dos ejemplos de juegos; uno referente a concepto ganador, y otro relativo a un título con una calidad infinitamente mejor, pero con concepto no ganador.

El primero de ellos es Assassin's Creed. El título trata sobre un asesino en la época de las cruzadas, cuenta con unos gráficos muy bien cuidados pero con una jugabilidad muy limitada. Y, por otro lado, tenemos Fallout 3, la nueva edición de un juego de rol post apocalíptico de culto. Este último, cuenta con una calidad gráfica fuera de toda duda. Sin embargo, ¿por qué Assassin's Creed se coló en todos los hogares que cuentan con una consola de nueva generación y, en cambio, Fallout 3 ha quedado relegado este año a las estanterías de las tiendas? La respuesta a esa pregunta es el **concepto.**

Un concepto ganador unido a una explotación correcta de ese concepto es lo que hace que los juegos vendan, y el dar con ése es la clave de todos los estudios de mercado. Esto es bien sabido en Nintendo, y de ello se están aprovechando a la hora de explotar en el mercado Wii y Nintendo DS.
Con los videojuegos pasa lo mismo que con las consolas. Assassin's Creed visualmente entraba por los ojos, el halo de misterio de una secta de asesinos en la época de las cruzadas con el boom añadido del Código Da Vinci, convirtió a este juego en uno de los triunfadores de las Navidades pasadas. En cambio, el usuario casual gamer no llega a percibir de qué trata Fallout 3 y, lamentablemente, esto afecta proporcionalmente a las ventas.

ESPECIAL MULTIJUGADORES MASIVOS ONLINE

Uno de los géneros de moda actualmente es el de los MMORPG, todas las grandes compañías apuestan por ellos y el número de usuarios que juegan a ellos se cuenta por millones. En este pequeño especial intentaremos dar un repaso a los más importantes, pero empezamos por una definición de este particular género: **Un MMORPG, es el acrónimo, en inglés, de Juego de Rol Multijugador Masivo Online**.



World of Warcraft - Blizzard Entertainment

Es el más famoso de todos. Desarrollado por Blizzard, los más de 11 millones de suscriptores que posee en todo el mundo, exploran su extenso mundo, luchan con temibles monstruos y superan todo tipo de misiones. Dispone ya de dos expansiones, The Burning Crusade y Wrath of the Lich King.

Lo mejor: Adicción en estado puro, ideal tanto para jugadores ocasionales como expertos. Gran comunidad. Localizado completamente a nuestro idioma
Lo peor: Ha cumplido ya 4 años desde su lanzamiento, y empieza a notarse, sobre todo técnicamente (que no artísticamente).



El Señor de los Anillos Online - Turbine

Lanzado a mediados de 2007 por Turbine, este título posee una filosofía muy similar a World of Warcraft, sin ninguna innovación realmente importante, con un sistema de PVP que levantó cierta polémica, pero con el aliciente de estar ambientado en la Tierra Media, en el universo creado por J.R.R. Tolkien. Dispone de una expansión, Las Minas de Moria.

Lo mejor: Un juego sólido, con un buen PvE, muy entretenido y con el aliciente de estar ambientado en el universo de El Señor de los Anillos.
Lo peor: En inglés. Faltan todavía zonas de la Tierra Media..



Guild Wars - ArenaNet

Título editado por la coreana NcSoft que alcanzó el éxito gracias a estar totalmente libre de cuotas. Hasta la fecha ha recibido tres episodios (Prophecies, Factions y Nightfall) y una expansión (Eye of the North), mientras que se espera una secuela para 2009 o 2010.

Lo mejor: Traducido, doblado y sin cuotas. Muy divertido. Ideal para jugadores que quieran jugar ocasionalmente. Gráficamente aún sigue siendo muy competente.
Lo peor: No es un MMORPG al uso, no cuenta con un mundo online persistente ni goza de algunas de las características más habituales. Se nota ya su veteranía.



Lineage II - NcSoft

Otro MMO editado por la coreana NcSoft. Muy popular entre los amantes del género, ya que está enfocado a aquellos jugadores más habilidosos que le puedan dedicar muchas horas de juego, con una gran cantidad de razas y un muy trabajado componente PvP.

Lo mejor: Mucho contenido. Muchas posibilidades de personalización. Ideal para los que gusten de un juego profundo.
Lo peor: En inglés. Hace falta dedicarle muchas horas.



DOFUS - Ankama Games

De aspecto modesto, en 2D, pero con gran éxito gracias al boca a boca y a ser parcialmente gratuito, basando su negocio en micropagos opcionales. Posee un universo creado a su alrededor en forma de cómics, libros y otros juegos como Wakfu, ambientado 1000 años después de DOFUS. Próximamente será lanzado DOFUS 2.0 con importantes mejoras.

Lo mejor: El sistema de combate por turnos. Debido a su sencillo diseño, se puede ejecutar en ordenadores muy antiguos. Se puede jugar a una amplia parte sin pagar...
Lo peor: ...aunque si queremos acceder a todo el mundo tendremos que pagar la cuota mensual. Diseño simple. No ofrece las amplias posibilidades de otros grandes del género.



Warhammer Online: Age of Reckoning - EA Mythic

Una de las últimas grandes incorporaciones dentro del género. Creado por EA Mythic, responsables de Dark Age of Camelot, está basado en el popular mundo de fantasía Warhammer de Games Workshop. Warhammer Online presenta un innovador sistema de juego Reino contra Reino (RvR) que sumerge a los jugadores en un mundo en continuo conflicto.

Lo mejor: Recreación de lugares lograda. Cantidad de misiones. En castellano.
Lo peor: Acaba de llegar, por lo que todavía le queda un largo camino por delante para mejorar muchas de sus imperfecciones.



Age of Conan: Hyborian Adventures - Funcom

Otro de los granes MMORPG que salieron el pasado 2008. Desarrollado por la empresa noruega Funcom, nos lleva al violento universo creado Robert E. Howard, con un apartado jugable que apuesta más por el enfrentamiento entre jugadores, adornado por uno de los apartados técnicos más potentes dentro del género.

Lo mejor: El sistema de combos y los fatalities. La representación de Hyboria. Los mamuts como montura. Un buen equilibrio entre PvE y PvP. En castellano.
Lo peor: La cantidad de bugs que disponía inicialmente, hizo que muchos jugadores abandonasen el juego. Falta de cierta variedad en las misiones.



Eve Online - CCP Games

Desde sus humildes inicios hace 5 años, Eve Online ha ido evolucionando hasta convertirse en uno de los MMORPG con más renombre entre los fans del género, gracias a una profunda jugabilidad que requiere de muchas horas para poder exprimirlo y que nos lleva a un universo habitado por más de 250 mil usuarios. Atari lo comercializará en una edición "física" en marzo.

Lo mejor: De los pocos que ha apostado por una ambientación futurista y espacial. Infinidad de posibilidades. Su mapa político creado y mantenido por los jugadores.
Lo peor: Difícil y profundo. En inglés. El sistema de misiones.



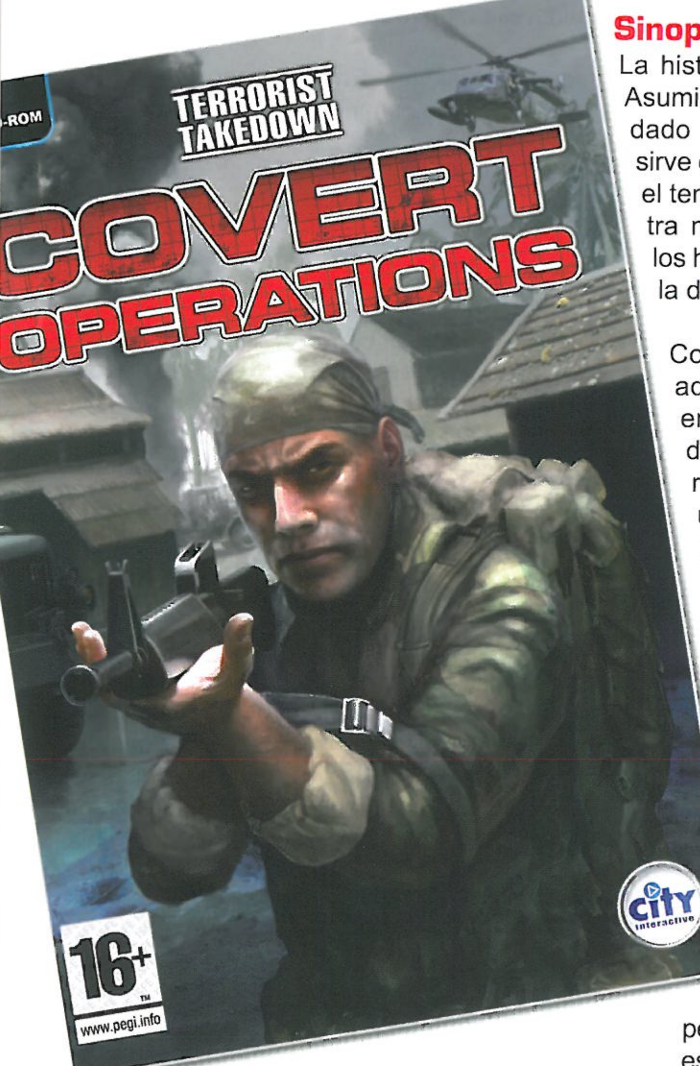
Final Fantasy XI - Square Enix

Un gigante como Square Enix también se quiso adentrar en este género con Final Fantasy XI que, tras siete años en funcionamiento, sigue gozando de cierto éxito, además de ser uno de los pocos que ha sido lanzado también para consolas. Dispone ya de un total de cuatro expansiones.

Lo mejor: Miles de aventuras e infinitas horas de juego. Técnicamente sigue siendo bastante competente. Algunas propuestas bastante interesantes.
Lo peor: En inglés. El ritmo lento. Los años le están pasando factura. Escasas opciones de personalización.



Cada mes, en Empire Game, te traerá un juego nuevo para PC, por cortesía de City Interactive.
En esta ocasión, le toca el turno a Terrorist Takedown: Covert Operations, una de las entregas más populares dentro de la saga Terrorist Takedown.



Sinopsis:

La historia ocurre en Colombia. Asumiremos el papel de un soldado de élite americano que sirve en las Fuerzas Especiales, el teniente Jake Morche. Nuestra misión: eliminar a uno de los hombres clave del cártel de la droga.

Con nuestro equipo nos adentraremos en territorio enemigo, en las profundidades de la selva de América del Sur. Sin embargo, una misión que parecía rutinaria, termina en una inesperada emboscada, por lo que nuestra misión se convertirá en una lucha desesperada por la supervivencia.

¿Nuestras armas? La astucia y la inteligencia de un soldado experimentado, capaz de dominar el manejo de una amplia gama de armas, que nos deberán permitir solucionar con éxito este enfrentamiento.

Comentario:

Nos encontramos ante un juego de acción directa,cuya mayor virtud serán las variadas formas en las que deberemos superar las distintas misiones. A lo largo de 11 niveles de intensa acción, tendremos que convertirnos en un letal francotirador, nos infiltraremos en las bases enemigas, manejaremos multitud de vehículos y tendremos que manejar explosivos, entre otras muchas situaciones.

Pero sobre todo, también dispararemos a cuanto enemigo nos encontremos. Para ello dispondremos de un arsenal de lo más completo, compuesto por un machete, una pistola con silenciador, una ballesta Barnett Commando, un lanzador de granadas, granadas antitanque, rifles automáticos, vehículos Hummer, botes, etc..

A nivel gráfico, Terrorist Takedown: Covert Operations hace uso del motor gráfico Chrome, el cual permite mostrar en pantalla un apartado técnico más que notable, al mismo tiempo que no es demasiado exigente en lo que a hardware se refiere.





Idioma: Textos en castellano

Requisitos del sistema:
- Windows 98/ME/2000/XP
- Procesador a 1,6 GHz
- 512 MB RAM
- Tarjeta gráfica ATI Radeon 8500/GeForce3
- 2 GB de espacio libre en el disco duro

Contenido del **DVD Virtual**

Como has visto en la portada, cada número de Empire Game **incluirá lo que nosotros hemos denominado un DVD Virtual, una apuesta pionera con la que intentaremos que tengas la información más completa posible.**

¿En qué consiste?

Básicamente, nuestra idea es añadir un "algo más" a lo que puede aportar una revista de papel y, la mejor forma, creemos que es hacer uso de Internet. De este modo, os ofrece la oportunidad de descargar a través de Internet los contenidos que consideres más interesante, todos ellos relacionados con lo que se habla en cada número de EmpireGame.

¿Qué contiene?

Este nuevo DVD Virtual incluirá vídeos de los juegos de los que hablamos en este segundo número de EmpireGame, contenido relacionado con Terrorist Takedown, demos para PC, o los últimos parches para alguno de estos juegos.

¿Dónde puedo acceder a estas descargas?

Simplemente abre tu navegador de Internet y teclea: **www.empiregame.es**. Desde ahí accederás a una zona exclusiva de nuestro portal web, en la que podrás descargar los contenidos que más te interesen.

Una vez dentro te pedirá un login y una contraseña, que sólo encontrarás en cada número de EmpireGame. En este número son las siguientes:

Login: EmpireGameN2
Password: w2ktb

Contacta con Nosotros.

Cualquier duda, opinión, queja o crítica que tengas o, simplemente, para cualquier inquietud que quieras contarnos, envíanos un e-mail a: **lectores@hardgame2.net**

▶ Y en el próximo número...



LA COLUMNA DE
Isaac Jiménez
Presentador de EliteGamer TV



Curioso Desconocimiento

Es curioso que la industria que más factura, sea siempre el blanco de las críticas de unas personas que por desconocimiento, intereses propios o pura intransigencia mantienen siempre los mismos mantras:

1) Los videojuegos son perjudiciales para los menores de edad. Mentira. Para cada edad hay una clase de videojuego. A diferencia de otras industrias los videojuegos cuentan con el código PEGI para indicar a los padres con un solo golpe de vista, qué clase de videojuego se trata y para qué edad está indicado. Además, las consolas disponen de sistemas de control paternal. Diferente es que los padres no cumplan con sus propias responsabilidades.

2) Los videojuegos fomentan la soledad. Mentira. Los videojuegos están demostrando que a través de sus redes sociales, sirven para fomentar la socialización y los videojuegos casuales, invitan a disfrutarlos masivamente con nuestros amigos y/o familiares.

3) Los videojuegos son malos para la salud. Todo usado en exceso es perjudicial para la salud. Pero dentro de los videojuegos encontramos claros ejemplos donde nos invitan a llevar un estilo de vida saludable, mediante el ejercicio y la dieta sana. Hasta hay estudios científicos que certifican que los videojuegos son ideales como terapia médica, como el realizado por Mark Griffiths para la British Medical Journal.

Cada generación ha contado con unas formas de ocio adaptados a la evolución tecnológica de su época. Cada uno es libre para decidir en qué quiere invertir su tiempo libre y no merece ser criminalizado por ello.

Esperemos que esta tendencia criminalizadora desaparezca con el conocimiento y que los medios de comunicación que criminalizan a los videojuegos, por lo menos, no sean tan hipócritas y rechacen la publicidad del sector que tanto dicen repudiar.

REDUCE EL PARO

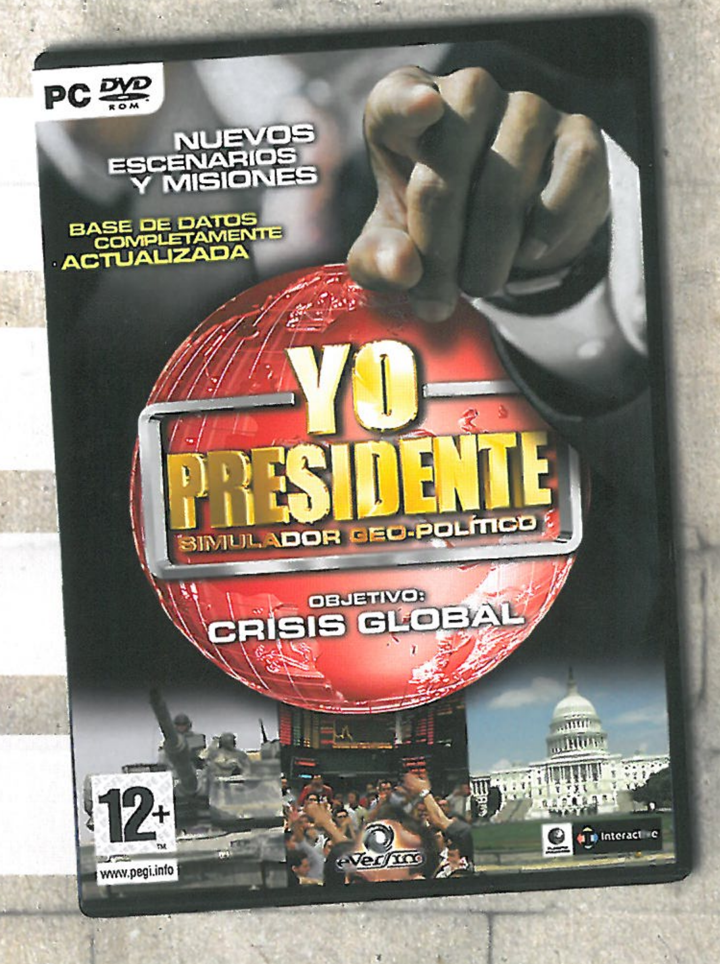
¡SÍ, TÚ PUEDES!

MÁS DE 400 DATOS REALES POR ESTADO

INTELIGENCIA ARTIFICIAL OPTIMIZADA

MÁS DE 1.000 ACCIONES DIFERENTES

MÁS DE 160 ESTADOS PARA ESCOGER



DIRIGE. CONTROLA. DELEGA. PACTA. REPRIME. GOBIERNA.

¡TIENES TODO EL PODER EN TUS MANOS!








WWW.GEO-POLITICAL-SIMULATOR.COM

WWW.PLANETADEAGOSTINI.NET

